

Пояснительная записка к видеоролику "Командный турнир "Знайки".

Образовательные командные игры – это готовый педагогический инструмент, открывающий широчайшие возможности для развития учащихся, формирования их личностных качеств и интеллектуально-творческих способностей, стимулирования социализации, мотивирования к дальнейшему самообразованию и популяризации знаний через игровую деятельность

Турнир проводится с целью развития личностных качеств и интеллектуально-творческих способностей учащихся. Командные игры, как один из видов внеурочной деятельности, являются прекрасным способом достижения метапредметных результатов ФГОС НОО.

Задачи турнира:

- развитие личностных качеств и интеллектуально-творческих способностей учащихся;
- актуализация полученных в школе знаний через игровую деятельность;
- мотивирование учащихся к дальнейшему самообразованию;
- стимулирование процессов социализации учащихся;
- развитие навыков взаимодействия в группе;
- организация новых форм интеллектуального досуга.

Этот турнир - не олимпиада в её классическом понимании. Эта игра, в первую очередь, нацелена на развитие интеллектуально- творческих способностей учащихся, развитие навыков взаимодействия в группе, социализацию учащихся и стимулирование к дальнейшему познанию, фиксирование метапредметных результатов.

Турнир включает 3 раунда , расположенные по сложности заданий. Задания даны на все буквы азбуки, кроме Ё,Й,Ц,Щ,Ъ,Ь,Ы,Ю,Я. На каждую букву

алфавита показано по 3 изображения. Цель команды - угадать, какое слово или словосочетание загадано на изображении, и записать его на бланке для ответов. На обсуждение каждого изображения даётся 22 секунды. Состав команд- 6 человек (учащиеся 2-4 классов).

В начале турнира капитаны команд получили бланки ответов. Команды ознакомились с правилами игры на видеопримере. Участникам объяснили, что буквы в игре не повторяются и идут не в алфавитном порядке (т.е. каждая буква встречается в наборе только один раз за игру). Несмотря на то, что некоторые изображения в жизни могут иметь более одного названия, верным будет только тот ответ, который начинается на искомую букву.

После 2 тура предполагается музыкальная пауза. Мероприятие длилось 70 минут. После того как все ответы сданы и жюри подсчитывает баллы, запускается презентация "Правильные ответы", где ребята могут проверить свои знания.

Материалы к турниру были взяты из олимпиад, предлагаемых Центром дистанционных турниров ООО "Град Знаний".

ссылка www.gradznaniy.com/znaikumkasfer.html